
talisman
SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.



Viren-Warnung

Das von uns gelieferte Spiel Talisman ist garantiert frei von Viren.

Software 2000 erkennt keine Gewährleistungs-Forderungen an, wenn das Programm oder Daten des Programmes ganz oder in Teilen durch die Einwirkung eines Viren-Programmes oder durch den Einsatz eines Viren-Protektors oder eines ähnlichen Tool-Programmes zerstört oder verändert wurden.

inhalt

Lieber Adventure-Freund!

Wir beglückwünschen Sie zum Kauf von Talisman und danken Ihnen für das Vertrauen, das Sie in Software 2000-Produkte setzen.
Mit Talisman besitzen Sie eines der ersten Super-VGA-Adventures auf CD-ROM mit in Echtzeit animierten 3D Figuren.

Wir haben uns bei der Programmierung, bei den Grafiken, der Musik und der Story die grösste Mühe gegeben und wünschen Ihnen nun jede Menge Spass und gute Unterhaltung beim Spielen.

Ihr Software 2000-Team

Einige sehr wichtige Informationen zur CD:

1.) Die CD besitzt mehrere Tracks (die zumeist Musik beinhalten). Wenn Ihnen das eine oder andere Musikstück des Spieles besonders gefallen sollte: Sie können diese CD auch mit dem CD-Spieler Ihrer Heim-Stereo-Anlage abspielen.

2.) Der Track Nummer 1 enthält keine Musik! Darauf befinden sich nur die Spieldaten - die nichts als ein ziemliches Audio-Knattern und -Krachen erzeugen würden, falls sie ihn versehentlich abspielen sollten.

3.) Die weiteren Tracks sind ganz normale CD-Audio-Stücke.

Installations-Anweisung

Wichtig: Bitte lesen Sie sich mit Hilfe eines Texteditors die Datei „readme.txt" durch, die sich nach der Installation im Talisman-Verzeichnis auf der HD befindet. Dort sind möglicherweise einige für Sie wichtige Zusatz-Informationen zum Spiel enthalten, die sich erst nach der Drucklegung dieses Handbuches ergaben!

Systemanforderungen:

Um Talisman spielen zu können, benötigen Sie einen IBM-kompatiblen PC mit:

- 8 MByte Hauptspeicher (davon mind. 6,7 MB frei)
- MS-DOS Version 5.0 oder höher
- einer VESA-kompatiblen Grafikkarte (evtl. VESA-Treiber installieren)
- einem double-speed CD-ROM-Laufwerk
- einer Maus
- freiem Festplatten-Speicherplatz von mind. 2 Mbyte
- optional eine Sound Blaster oder kompatible Soundkarte

Zum Installieren legen Sie die Talisman-CD bitte in ihr CD-ROM-Laufwerk ein, schließen Sie es und geben Sie am DOS-Prompt den Laufwerksbuchstaben ein z.B. 'd:' und den Befehl „install". Beispiel:

>d: >install

Nun können Sie das Verzeichnis eingeben, in welches das Spiel installiert werden soll. Das Verzeichnis kann mit Hilfe der Cursortasten editiert werden. Der Laufwerksbuchstaben des CD-ROM-Laufwerkes wird oben im Textfenster angezeigt. Mit den Cursortasten Hoch/Runter kann zwischen Laufwerks-buchstaben und Verzeichnis gewechselt werden.

Nach der Installation rufen Sie das Programm „setup“ auf. Dieses Programm wurde auf die Festplatte in das gewünschte Verzeichnis kopiert. Hier kann nun die von Ihnen verwendete Soundkartenadresse und die benutzten DMA und IRQ Kanäle festgelegt werden. (Vorgabe: 220, 1, 5)

Sollten sich Änderungen ergeben, so kann das „setup“ Programm auch später wieder aufgerufen werden.

Falls das Spiel nicht laufen sollte:

Talisman besteht aus vielen multi-medialen Elementen und benötigt daher eine Menge Speicherplatz im Arbeitsspeicher (RAM).

Wenn also Ihr Spiel wegen mangelndem Speicherplatz nicht lauffähig ist (ca. 6,7 MB RAM werden unbedingt benötigt), sollten Sie im Hintergrund laufende Programme entfernen.

Möglicherweise müssen Sie das Programm smartdrv.exe von der RAM-Belegung her anpassen oder ganz entfernen.

Starten des Spiels:

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in welches das Spiel installiert wurde (unsere Vorgabe war: c:\talisman) und starten Sie es einfach mit:

>talisman [Return].

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, werden Sie einen längeren Introfilm sehen, der ihnen erzählt, wie es dazu kam, daß unser Held Alex sich in dieser mißlichen Lage befindet.

Sie können das Intro gegebenenfalls mit der ESC-Taste abbrechen und direkt zum Spiel übergehen. Sehen Sie sich jedoch das Intro wenigstens einmal aufmerksam an.

Hinweis:

Sie sollten während des Abspielens des Introfilms unbedingt eine Soundkarte angeschlossen haben! Zum Introfilm gehören Musik und Sprache - die Sie sonst nicht hören können.

Die dort erzählte Geschichte steht aber auch im Handbuch.

Spielanleitung

Das Spiel verfügt über ein sogenanntes „Easy-To-Use-Interface“, also eine Benutzerführung, die völlig unkompliziert und gleichzeitig sehr leistungsfähig ist. Wenn Sie wollen, können Sie es ausprobieren - wenn Sie ein wenig vertraut mit dem Computer und anderen Abenteuer-Spielen sind, werden Sie mit einigen knappen Hinweisen in der Lage sein, das Spiel vollkommen zu beherrschen.

Die einzelnen Bildbereiche sind mit einer kurzen Erklärung in der oberen Informationszeile erklärt. Wird dort die Maustaste gedrückt so erscheint ein Pergament mit verschiedenen Funktionsicons. Sind die Icons sehr blaß dargestellt, so können sie nicht angewählt werden. Die Funktion der anderen Icons wird in der Informationszeile erklärt.

Desweiteren kann ein Systemmenue angewählt werden, in dem im oberen Bildbereich die Maustaste gedrückt wird.

Unter dem Bildschirm befindet sich die Leiste mit den eingesammelten Gegenständen. Die Leiste wird je nach Ihren Wünschen immer angezeigt, oder nur wenn Sie mit der Maus in den unteren Bildbereich klicken.

Die Steuerung des Spiels

Der Spiel-Bildschirm

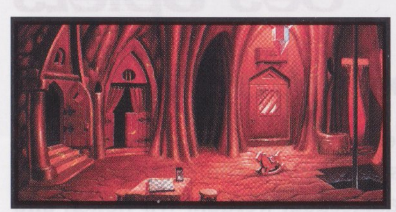
Wie Sie sehen können, gibt es bei Talisman kein offenes Menü oder sonst irgendetwas, das verhindern könnte, daß Sie vom Spielgeschehen vollständig aufgesaugt werden. Wir hoffen und vermuten, dies ist in Ihrem Interesse.

Der komplette Bildschirm steht, wie im Kino, den Bildern und dem Geschehen zur Verfügung. Trotzdem gibt es natürlich Funtkionsknöpfe und Menüs - allerdings nur so viele, wie unbedingt erforderlich waren.
Die Steuerung von Talisman geschieht ausschließlich per Maus.

Zu Beginn befindet sich unser Held, Alex, in einem Höhlensystem.

••• Bewegen Sie die Maus und Sie werden sehen, wie sich eine kleine Hand über den Bildschirm bewegt. An manchen Stellen erscheinen Wörter in der Informationszeile über dem Bild. Diese Wörter bezeichnen bestimmte Objekte, die sich an dieser Stelle befinden, und die für Sie interessant sein könnten.

••• Klicken Sie nun einmal mit der linken Maustaste auf irgendeines dieser Objekte (Bett, Bücherschrank, Tür) und Sie werden sehen, daß sich Alex dorthin begibt.



••• Wenn Alex das Ziel erreicht hat, erscheint ein Pergament mit vier kleinen Symbolen (Icons) von denen jedes für eine mögliche Handlung (in Bezug auf das Objekt) steht. Wenn Sie mit dem Mauspfeil auf eines davon zeigen, erscheint in der Informationszeile am oberen Bildrand die zu diesem Icon gehörende Funktion. Wenn Sie nun auf das Icon klicken, führt Alex die von Ihnen gewünschte Handlung aus.

Sie können nun einmal schauen, was es alles in diesem Höhlensystem gibt. Klicken Sie nach Herzenslust herum, probieren Sie die Objekte aus - sie können hier nichts verkehrt machen.

••• Probieren Sie aus, Dinge mitzunehmen. Diese Gegenstände erscheinen dann unten in der Gegenstandsleiste und Sie können diese dann mit anderen Gegenständen zusammen benutzen.

Nur durch Handlungen kommen Sie im Spiel voran. Tun Sie hingegen nichts, dann werden Sie an Ort und Stelle versauern. Also: Auf in das Abenteuer!

Personen im Spiel

Sie werden im Laufe des Spiels eine Menge Leute treffen. Männer, Frauen, Zombies und Werwölfe lassen sich ansprechen.

Jede Person kann einfach angeklickt werden. Dann geht Alex zu dieser Person und versucht mit dieser ins Gespräch zu kommen. Die Person wendet sich Ihnen zu und reagiert damit darauf, daß Sie sie angesprochen haben. Probieren Sie das einmal aus, am Besten mit der ersten Person, die Sie treffen.

••• Klicken Sie mit der Maustaste auf die Person. Die Person wird Alex begrüßen und im unteren Bildbereich werden verschiedene Fragen angeboten, die Alex der Person stellen kann.

••• Jedesmal, wenn die Person etwas gesagt hat, erscheinen unten im Bild bis zu vier Antwortmöglichkeiten für Alex. Suchen Sie sich diejenige davon aus, die Ihnen am sinnvollsten (oder vielleicht auch: am sinnlosesten!) erscheint, und klicken Sie darauf.

••• Nun antwortet Ihr Gegenüber auf Ihre Bemerkung. Sie können an bestimmten Stellen solche Gespräche beenden.

••• Innerhalb eines Gespräches kommt es vor, daß Sie einen Gegenstand (oder Zahlungsmittel) von jemandem bekommen, oder aber jemandem einen Gegenstand (oder Zahlungsmittel) geben.

Ein Tip: Gehen Sie mit den Personen etwas feinfühlig um - es könnte Ihnen sonst durchaus passieren, jemanden so zu verärgern, daß er nicht mehr mit Ihnen reden will. Oder Sie könnten jemanden so sehr provozieren, daß er Sie angreift. Auch hier ist es wie im richtigen Leben!

Die Gegenstände welche Sie mit sich tragen

Im unteren Bildbereich befindet sich die Gegenstandsleiste. Hier finden Sie kleine Abbilder für alle Gegenstände, die Sie im Laufe des Spiels gefunden und an sich genommen haben.

Wenn Sie, wie gewohnt, mit der Taste auf einen der Gegenstände klicken, erscheinen die üblichen Icons, darunter ist auf jeden Fall immer eines, das die Option „benutze" bereithält. Mit Hilfe dieses Verbs können Sie die Gegenstände aus Ihrem Besitz wieder verwenden.



Die beiden Pfeile rechts nebenden Ge-genständen erlauben ein „Scrollen", für den Fall, daß Sie mehr Gegenstände besitzen, als auf einmal angezeigt werden können.

••• Klicken Sie auf einen Gegenstand mit der Maustaste. Klicken Sie dann auf „Benutze" und Sie werden sehen, das sich nun in der Informationszeile etwas verändert. Nun wird in der Informationszeile ein 'Benutze mit..' erscheinen. Sollte ein Bildbereich mit einer Meldung mit dem Mauszeiger angesteuert werden so erscheint z.B. 'Benutze Talisman mit Merrox' nun kann die Maustaste gedrückt werden und eine Funktion wird ausgelöst werden.

Ein Tip: Denken Sie daran, daß Sie einen Gegenstand mit einem anderen benutzen können!

Das Systemmenue

Wenn Sie den Bildschirmbereich oberhalb der Bildes anwählen, gelangen Sie ins Systemenue.
Die Funktionen des Systemmenues sind schnell erklärt:

• • • 'Spielstand laden'
Nun wählen Sie den Spielstand an (fünf verschiedene sind möglich, sofern sie vorher Spielstände abgespeichert haben), den Sie laden möchten.
oder klicken Sie
• • • „Zurück zum Spiel" an, wenn Sie keinen Spielstand laden wollen.

• • • 'Spielstand speichern'
Nun wählen Sie einen Spielstand an (aus den fünf möglichen), unter dem Sie den aktuellen Spielstand speichern möchten. Danach erscheint ein Fenster, in dem Sie mit den Cursortasten den Namen des Spielstandes editieren können. Diesen Vorgang könne Sie mit der 'ESC'-Taste abbrechen oder mit der 'RETURN'-Taste oder der linken Maustaste bestätigen.

• • • 'Sound aus'
Mit dieser Option kann der Sound ausgeschaltet werden. Danach wechselt die Option in 'Sound an'. Mit dieser Option kann dann der Sound wieder angeschaltet werden.

• • • 'Gegenstände anzeigen, wenn Maus im Bereich'
Diese Funktion blendet die Gegenstandsleiste im unteren Bildschirmbereich aus. Diese wird nun nur noch angezeigt, wenn der Mauszeiger in den unteren Bereich bewegt wird. Danach wechselt die Option in 'Gegenstände anzeigen, wenn Mausklick im Bereich'.

Wenn nun diese Option angewählt wird, wird die Gegenstandsleiste nur angezeigt, wenn der untere Bildschirmbereich mit der Maus angeklickt wird. Danach wechselt die Option wieder in 'Gegenstände immer anzeigen'. Mit dieser Option kann dann wieder der Ausgangszustand angewählt werden.

• • • 'Kein animierter Mauszeiger'
Hierdurch kann die Drehbewegung des Mauszeigers ausgeschaltet werden. Danach wechselt die Option in 'Animierte Mauszeiger benutzen'. Hierdurch kann der Ausgangszustand wieder hergestellt werden.

• • • 'Fenster anzeigen'
Damit kann das 'ausrollen' der Textfenster und Funktionsmenues ausgeblendet werden. Danach erscheint der Text bzw. die Funktionsmenues sofort. Die Option wechselt nach der Anwahl in 'Animiertes Fenster'.

• • • 'Sprachausgabe mit Textfenster'
Diese Funktion ermöglicht die gleichzeitige Anzeige der

Textmeldungen und die Sprachausgabe der Texte. Die Funktion wechselt nach der Anwahl in die Option 'Sprachausgabe ohne Textfenster'. Hiermit kann der Ausgangszustand wieder hergestellt werden.

••• 'Infozeile ohne Sprachausgabe'
Mit Hilfe dieser Option wird die Sprachausgabe der in der Infozeile ausgegebenen Texte unterdrückt. Nach Anwahl dieser Option wechselt die Option in 'Infozeile mit Sprachausgabe'. Damit kann der Ausgangszustand erreicht werden.

••• 'Alex schneller laufen lassen'
Hiermit kann Alex veranlaßt werden, schneller zu laufen. Danach wechselt die Option in 'Alex langsamer laufen lassen'. Durch Anwählen dieser Option erreicht man die Ausgangseinstellung.

••• 'Information'
Hier wird die Liste der Mitwirkenden angezeigt.

••• 'Programm beenden'
Hiermit kann das Programm beendet werden. Vorher erfolgt eine Sicherheitsabfrage damit Sie nicht unbeabsichtigt das Programm verlassen.

••• 'Zurück zum Spiel'
Hiermit verläßt man das Systemmenue

Übrigens: Speichern Sie öfter mal Ihren Spielstand ab! Das hilft bei den vielen Möglichkeiten des Spiels, den Überblick zu behalten. Aber keine Angst, in Talisman gibt es immer eine Möglichkeit weiter zu kommen.

Thurania, wie es einmal war

Irgendwo in Raum und Zeit liegt die Fantasywelt Thurania...

Thurania wird von Menschen, Elfen, Zwergen sowie einer Reihe von Tiermenschen bewohnt. Die Magie ist eine der bestimmenden Kräfte dieser Welt, eine Magie, die sowohl von Weißen als auch von Schwarzen Magiern angewandt wird. Schwarze Magie hat bereits in grauer Vorzeit eine Reihe von Wesen und neuen Rassen hervorgebracht, die den Finsteren Mächten dienen: Rattenmenschen, Schattenmenschen, Geister, Vampire, Werwölfe, Zombies, Ghuls und andere Kreaturen, die zum Teil ebenfalls über magische Fähigkeiten verfügen.

Thurania war niemals ein idyllisches Märchenland. Es gab machtgierige Könige, die ihren Herrschaftsbereich ausdehnen wollten, es gab mächtige Handelsstädte und Händlergilden, die

mit Feuer und Schwert für ihre Interessen stritten und nach Vorherrschaft strebten. Es gab herrschende Häuser in großen und kleinen Ländern, die ihre Privilegien nicht aufgeben wollten, reiche Kaufleute, die noch reicher werden wollten, die Hohepriester mächtiger Kulte, die nicht nur an geistlicher Macht interessiert waren - und gelegentlich auch einige Habenichtse, Tagelöhner und Sklaven, die ihrem Schicksal zu entfliehen suchten, zu den Räuberbanden und Piraten gingen oder sogar einen Aufstand anzettelten. Und wenn schon einmal ein brüchiger Frieden zwischen den Menschen herrschte, gab es immer noch die Zwerge und Elfen, an denen man sich reiben konnte.

Eigentlich war genug Platz für alle in Thurania, und man mußte sich nicht in die Quere kommen. Die Zwerge lebten im Inneren der Berge, und die Elfen hatten erst die dichten Wälder des Nordens, dann die Fliegenden Inseln als ihr Refugium entdeckt. Man hätte einander bequem aus dem Weg gehen können - wenn Thurania eben nicht durch Magie bestimmt worden wäre. Die Magier der Menschen benötigten magische Steine, um ihre magischen Kräfte zu bündeln und zu verstärken. Genau diese Steine dienten auch den Zwergen und Elfen als Kraftfokusse. Und die Anzahl dieser Steine war begrenzt. Die Steine und andere geringerwertige magische Materialien standen im Mittelpunkt des Streits zwischen den Rassen, obwohl es ihretwegen noch zu keinem wirklich großen Krieg gekommen war. Jede Seite wußte nur zu gut, daß auch der Gegner fähig war, Magie einzusetzen. Und da die Kräfte einigermaßen gleichmäßig verteilt waren, blieb es bei kleineren Scharmützeln und den unvermeidlichen Kämpfen, sobald irgendwo ein neuer magischer Stein gefunden worden war.

Die großen, mächtigen Steine waren extrem selten. Einer davon, vielleicht der größte und mächtigste, der Große Oriana, gehörte den Menschen, und weise Magier widersetzten sich jedem Versuch von Despoten, den Stein für ihre Zwecke zu benutzen. Sie weigerten sich auch, ihn zu einem Angriffskrieg gegen die Zwerge oder Elfen einzusetzen. Vielleicht ahnten sie, daß der Stein das Gleichgewicht Thuranias bewahrte und nicht mißbraucht werden durfte.
Aber es gab immer die Gefahr, daß einer der weisen Weißen Magier in Versuchung geraten konnte, daß einer der Weißen Magier das Lager wechseln und sich auf die Seite der Finsteren Mächte stellen konnte. Nichts und niemand konnte Thurania vor dieser Gefahr bewahren. Und niemand wagte sich auszumalen, was dann geschehen würde...

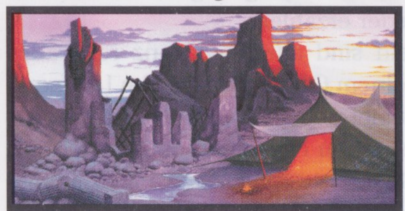
Aber die Finsteren Mächte waren auch ohne Überläufer und den Besitz des Großen Talisman eine stete Gefahr. Vor vierhundert Jahren schlossen die Dunklen Horden ein Bündnis und versuchten, Thurania unter ihre Kontrolle zu bringen. Die Dunkle Allianz bewirkte, daß alle Streitigkeiten zwischen Menschen, Elfen und Zwergen beigelegt wurden. Nun kämpfte man gemeinsam gegen den Feind. In einer großen Entscheidungsschlacht wurde die Dunkle Allianz besiegt, und die Reste der geschlagenen Finsteren Horden flüchteten in

unzugängliche Regionen, wo sie ihre eigenen Reiche gründeten. Seit jenen Tagen gab es ein Gleichgewicht zwischen den Rassen, Völkern und verschiedenen Kräften in Thurania. Die Kreaturen der Finsternis wurden von Thuranias Weißen Magiern in Schach gehalten. Gewiß, in den Grenzlanden kam es immer wieder zu Überfällen der Finsteren Horden, aber diese wurden stets zurückgeschlagen und stellten keine wirkliche Gefahr für Thurania dar.

Solange die Kräfte im Gleichgewicht blieben...

Landschaften in Thurania

Der Riesenkontinent Thurania ist ein Ort der Extreme und nur zum kleineren Teil von Menschen, Zwergen und Elfen bewohnbar. Die lebensfeindliche Wüste Toofh nimmt fast ein Drittel des Kontinents ein, wurde noch niemals von einem zum anderen Ende durchquert und wird lediglich in den Randzonen als Karawanenweg benutzt. Fast genauso garstig ist die Region um Cantolia, die in einem Gebiet mit vielen tätigen Vulkanen liegt, niemals erstarrende Lavaseen besitzt und fast unerträglich heiß ist. Trotzdem haben sich hier Menschen angesiedelt, weil nur hier Eisenerze zu finden sind. Cantolia versorgt den Rest des Kontinents mit Roheisen und Eisenprodukten. Unter den Cantolianischen Bergen beginnt das Reich der Zwerge, die als einzige außer den Cantolianern Eisen, aber auch zahlreiche andere Metalle fördern und damit handeln. Wie die Zwerge mit den Vulkanen fertig werden, ist ihr Geheimnis. Sie schaffen es einfach, sicher auch unter Einsatz ihrer magischen Fähigkeiten, und scheinen sich in ihrem Refugium recht wohlzufühlen.



Andere Regionen von Thurania werden vom Wasser dominiert. Das gilt für die zahlreichen großen Hafenstädte an der Küste oder an großen Wasserläufen - selbst Cantolia liegt an einem Strom, dem Heißen Madringo, und verfügt über einen Hafen -, die wegen ihrer Anbindung an Wasserstraßen zu Zentren des Handels geworden sind. Einige dieser Städte haben außer ihrem Hafen, einem Marktplatz und einem Karawanenlagerplatz kaum andere Attraktionen zu bieten und wurden manchmal auf Pfählen in öde Moore und Sümpfe gebaut.

In den Binnenmeeren gibt es Tausende von großen und kleinen Inseln, auf denen sich fast genauso viele Königreiche etabliert haben, sofern die Inseln nicht als koloniale Stützpunkte von Handelszentren geschluckt wurden. Niemand kennt die genaue Zahl der Inseln. Und niemand sollte all das glauben, was an Wunderdingen über dieses oder

jenes Inselparadies berichtet wird, in denen dem Besucher angeblich gebratene Vögel in den Mund fliegen oder deren Klippen aus Gold bestehen. Andererseits, nun ja, schließt dies natürlich nicht aus, daß es wirklich irgendwo jene sagenhafte Zauberinsel mit den wundersamen Spiegeln gibt, von der einige der Seefahrer immer wieder erzählen...
Einige andere Wunderinseln sind allerdings ganz real, aber diese schwimmen nicht in einem Ozean, sondern im Luftmeer. Kurzum, sie stehen am Himmel und sind alles andere als eine Fata Morgana. Es handelt sich um Fliegende Inseln der Elfen. Die größte von ihnen heißt Tora, und man muß nicht einmal fliegen können, um sie zu erreichen. Die Elfen dulden ausgewählte Besucher, die über eine Bodenstation und eine dort verankerte Seilbahn zur Insel gelangen können. Da sie selbst mit Technik nicht besonders viel am Hut haben, wurden die Zwerge mit dem Bau der Seilbahn beauftragt, und diese haben wirklich gute Arbeit geleistet.
Zu den düstersten Orten Thuranias gehört die Schwarze Ebene der Stürme, wo kein Baum und kein Strauch wächst und das Heulen der Winde niemals nachläßt. Ein ebenso düsterer Strom, der Schwarze Fluß, durchschneidet mit seinem Wasser, das wie schwarze Tinte aussieht, fast schnurgerade das Basaltgestein, als sei er ein von Menschen erbauter Kanal. Mitten auf der Ebene reckt sich am Ufer des Schwarzen Flusses die schier uneinnehmbare, düstere, abweisende Schwarze Festung in den Himmel. Dort sollte sich ein Reisender nicht unbedingt blicken lassen, denn über diesen Ort sind grauslige Geschichten im Umlauf. Aber es soll ja Reisende geben, die wirklich nichts auslassen wollen... Bitte schön, aber dann auf eigene Verantwortung. Sie sind gewarnt worden!

Technik in Thurania

Im Allgemeinen müssen sich die Thuranier auf die Kraft ihrer eigenen Arme und Beine sowie der von ihnen domestizierten Tiere verlassen, wenn sie etwas bewegen wollen. Sie gleichen darin den Menschen des Mittelalters auf der Erde. Magische Energiequellen stehen nur den Magiern und den Magieradepten zur Verfügung, und das sind wenige. Selbst diese sind oft hilflos, wenn ihnen nicht magische Steine und Substanzen zur Hand sind. Die magischen Steine und Substanzen wiederum erweisen sich als völlig wirkungslos für Menschen, die der Magie nicht mächtig sind.

Die thuranische Gesellschaft kennt das Rad und die Hebelgesetze. Sie hat gelernt, die Kraft des Windes und des Wassers als Antriebsquelle für Mühlen zu nutzen. Man hat Metalle wie Eisen, Kupfer, Zinn, Zink, Gold und Silber zur Verfügung und nutzt sie, um Waffen und Werkzeuge herzustellen.
Auch in Thurania hat es immer wieder einige Genies gegeben,

die ihrer Zeit weit voraus waren. Manchmal waren es Menschen, manchmal Elfen und manchmal Zwerge, die technische Erfindungen machten und sie mit den beschränkten Mitteln ihrer Welt umzusetzen versuchten. Die fehlenden Energiequellen brachten die meisten dieser Erfindungen letztendlich jedoch zum Scheitern, wenn nicht magische Energie als Antrieb zur Verfügung stand. Und die Magier hatten in der Regel Wichtigeres zu tun, als beispielsweise den Motor für eine Wasserpumpe zu spielen.

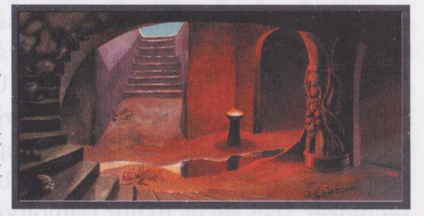
Es gibt jedoch einige wenige Ausnahmen, bei denen sich technische Neuerungen durchsetzten. In der am Lavasee gelegenen Bergbau- und Hüttenstadt Cantolia zum Beispiel erzwangen die schwierigen Umweltbedingungen einen technischen Fortschritt, der sich insbesondere auf die mechanischen Transportanlagen ausgewirkt hat. Cantolia steht an der Schwelle zum industriellen Zeitalter. Obwohl man dort immer noch Tagelöhner und vor allem Sklaven unter unmenschlichen Bedingungen für die Knochenarbeit einsetzt, gibt es gleichzeitig mechanische Anlagen, die für thuranische Verhältnisse HighTech-Niveau erreichen. Einem Thuranier würden sie wie Wunderwerke erscheinen, wenn er nicht bereits an magische Wunder ganz anderer Art gewohnt wäre. Tatsächlich halten die meisten Thuranier diese primitiven Maschinen für magische Apparaturen, obwohl sie das nicht sind. Man arbeitet in Cantolia auch an Experimenten mit Dampfmaschinen, hat es bislang aber nur zu einigen schlimmen Kesselexplosionen gebracht. Und wie es heißt, hat man aus kristallinen Substanzen - andere sprechen von einem Boot, das aus einem einzigen großes Kristall geschnitten wurde - ein hitzeableitendes U-Boot entwickelt, in dem Menschen sitzen und unbeschadet in die flüssige Lava eintauchen können. Es wird aber auch berichtet, daß dieses Wunderwerk nur durch Magie zustande kam und auch nur betrieben werden kann, wenn „magische Kraftsteine“ - das sind Steine, in denen magische Energie gespeichert wurde - zur Verfügung stehen. Jeder einzelne dieser Steine ist das Ergebnis einer oft monatelangen Arbeit eines Magiers, und es soll hier nicht verschwiegen werden, daß die betreffenden Magier diese Fronarbeit nicht freiwillig leisteten, sondern als Sklaven dazu gezwungen wurden.

Woran die Cantolianer noch arbeiten, das ist den Zwergen bereits gelungen: die Nutzung der Dampfkraft. Jeder in Thurania kennt ihre Dampfboote und Dampflandmobile, obwohl es davon nur ganz wenige gibt. Die Zwerge bieten sie als schnelles Transportmittel an, lassen sich aber teuer dafür bezahlen. Was sie dafür verlangen, soll an dieser Stelle allerdings noch nicht verraten werden. Übrigens, das sei nur am Rande erwähnt, benutzen die Zwerge keine Kohle, um ihre Dampfkessel auf die richtige Temperatur zu bringen. Die Zwerge sind übrigens auch sonst begabte Handwerker und Techniker. Daß sie nicht nur Dampfboote bauen können, haben sie mehrfach bewiesen, und ihr Meisterwerk ist die erwähnte Seilbahn, die sie im Auftrag der Elfen konstruierten.

Religionen und Kulte

in Thurania

Eine Welt, in der Magie funktioniert, ist an Zauber und Wunder aller Art gewöhnt und zollt ihnen keinen übertriebenen Respekt. Geister und Untote sind alltägliche Realität und verhindern Spekulationen über das Leben im Jenseits. Religionen, die auf Wunder und Jenseitsglauben bauen, haben deshalb in Thurania keinen großen Einfluß. Anders verhält es sich mit Mythen, die auf die Entstehung Thuranias oder auf zornige - und deshalb besser zu besänftigende - Götter setzen. Am einflußreichsten ist der Prino-Kult, der Thurania als Leib eines großen Gottes erklärt. Daneben existieren unzählige Kulte, die oft nur regional verbreitet sind, darunter der Kult der Muranier, der den Wilden Ramanis als obersten Gott verehrt. Der Wilde Ramanis gilt als erbarmungsloser Feind der Sonne - was für die Bewohner eines Höhlenlabyrinths natürlich einigen Sinn macht.



Der Reisende muß jedenfalls damit rechnen, daß ihm allerorten Kultisten unterschiedlicher Couleur an die Gurgel wollen. Denn egal, was diese Kultisten auch sonst in ihren Tempeln treiben, welchen sexuellen und sonstigen Ritualen sie frönen, über eines sind sie sich fast immer einig: daß es ihrem Gott oder ihrer gesamten Götterschar gefallen würde, ungläubige Fremde auf dem Opferaltur vorzufinden.

Magie

in Thurania

Thurania ist eine magische Welt, obwohl die meisten Menschen, die dort leben, diese Magie nicht anwenden können. Aber das Vorhandensein und die Bedeutung von Magie ist selbst in den schlichtesten Gemütern fest verankert. Der Thaumaturgische Almanach der Gilde der Magier listet nicht weniger als 436 magische Ingredienzen auf, die allein oder in Kombination mit anderen magische Wirkungen entfalten, allerdings nur in den Händen eines Magiers. Und das ist nur die Spitze des Eisberges, denn die Großen Magier betätigen sich meistens auch als Alchimisten und entdecken früher oder später neue Substanzen, die für die Magie tauglich sind. Die Mittel wirken unterschiedlich, manchmal nur schwach, manchmal überraschend stark, aber fast immer sind ihre Kräfte auf fest umgrenzte Anwendungsgebiete

beschränkt. Nur wenige Elemente dienen als Speicher (etwa magische Kraftsteine) oder Fokus magischer Energie. Letztere, die die Kräfte eines Magiers vertausendfachen können, sind magische Steine, meistens Diamanten, deren Anzahl begrenzt ist und die man nicht künstlich herstellen kann. Die meisten Steine dürften inzwischen gefunden und im Besitz von Magiern sein, aber hin und wieder wird immer noch der eine oder andere bisher unbekannte Stein entdeckt.

Mittler zwischen den magischen Energien und den Menschen sind die Magier. Um Magier zu werden, bedarf es eines magischen Talents, das nur wenige besitzen, einer von hundert vielleicht. Viele der magisch Talentierten haben nur schwache PSI- und Magiefähigkeiten, die nicht ausreichen, um die magische Laufbahn einzuschlagen. Da solche Fähigkeiten genetisch bedingt sind, liegt es auf der Hand, daß Magier oft in ihren eigenen Familien Nachwuchs für ihren Beruf finden. Trotzdem ist es für jedes Magietalent schwer, es zur perfekten Kontrolle dieser Fähigkeiten zu bringen. Die magischen Kräfte lassen sich nur lenken, wenn man ihr Wesen studiert und sich das Wissen aneignet, sie zu lenken. Dies geschieht, indem ein magisch begabter Junge oder ein magisch begabtes Mädchen eine „Lehre" bei einem Magier durchläuft. In der Zeit der Ausbildung darf sich der Lehrling Magieradept nennen.

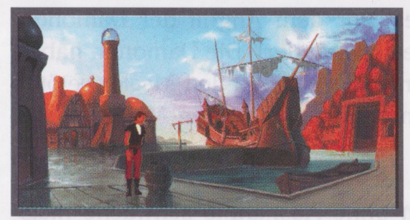
Es gibt zwar einige Wilde Magier, aber die meisten Magier gehören der Magiergilde an. Diese Gilde hat über die Annahme neuer Adepten zu befinden, sobald eines ihrer Mitglieder einen neuen Lehrling ausbilden will. Die Rede ist hier natürlich ausschließlich von Weißen Magiern. Schwarze Magier gehen ihre eigenen Wege, widmen ihre Schwarze Kunst den Finsteren Mächten und folgen deren Anweisungen und nicht denen einer Gilde. Solange sie sich in Thurania aufhalten, wirken sie im verborgenen und bekennen sich nicht zu ihrem finsteren Tun. Andernfalls würden die Weißen Magier gegen sie einschreiten und sie entweder töten oder bis an die Grenzen Thuranias verfolgen.

So war es zumindest vor dem Angriff der Dämonen. Seither hat sich vieles verändert. Die Dämonen haben die Magiergilde zerschlagen und jeden Magier getötet, dessen sie habhaft werden konnten. Schwarze Magier ausgenommen, versteht sich.

Zwerge und Elfen besitzen ohne Ausnahme schwache magische Talente, die aber fast immer unter dem magischen Potential begabter Menschen liegen. Viele Zwerge und Elfen können Gedanken lesen und manchmal Gegenstände magisch bewegen, aber es gibt unter ihnen nur ganz wenige, die zu mehr in der Lage sind. Nur die Angehörigen der königlichen Familien beider Rassen können sich mit den Magiern der Menschen messen.

Seefahrt in Thurania

Thurania besitzt eine Reihe von großen Binnenmeeren und einen stets stürmischen Außenozean, dessen Ausmaße noch niemand erforscht hat. Zumindest ist niemand zurückgekehrt, der davon berichten könnte. Die Seefahrt beschränkt sich daher auf die Binnenmeere, die großen Flüsse und auf die küstennahen Regionen des Außenmeeres. Alles, was irgendwie schwimmen kann, dient dabei als Untersatz, vom Einmann-Kanu über den Nachen bis hin zu riesigen Galeeren.



In der Handelsseefahrt werden vor allem Segelschiffe mit ein oder zwei Masten eingesetzt, die mit Rahsegeln getakelt sind. Die Rümpfe sind meist plump und klobig. Schnelligkeit spielt in Thurania keine große Rolle. Hauptsache, man kommt überhaupt an. Und im Zweifelsfall ist dem reichen Kaufmann oder dem Edelmann eine großzügig bemessene Kajüte und ein geräumiger Salon - die aus Platzmangel nach oben gebaut werden müssen und für wuchtige Aufbauten und kastellähnliche Achterdecks sorgen - wichtiger als die schnittige Linie. Solange das Ding nicht so kopflastig wird, daß es schon bei einem linden Lüftlein umkippt, ist alles erlaubt, und entsprechend phantasievoll wirkt das Äußere der Schiffe. Manches schwimmt auch, was einem Statiker die Tränen in die Augen treiben würde. In diesem Fall darf stark vermutet werden, daß gehörig Magie im Spiel ist und irrwitzige Schwerpunkte auf dunkle Art mit der Gravitation versöhnt werden.

Einem weiteren See-Transportmittel, den Seeschlangen, ist ein eigenes Kapitel gewidmet.

Luftfahrt in Thurania

Ja, die gibt es in Thurania, obwohl sie nur Privilegierten zugute kommt. Die „Flugzeuge" sind entweder Flugdrachen oder gezähmte Riesenvögel, und wer so etwas besitzt, kann sich glücklich schätzen. Die lebenden Flugobjekte sind weitaus seltener als etwa Seeschlangen und auch nicht so kooperativ. Es gibt zum Beispiel Flugdrachen, die Angst vor Wasser haben und sich weigern, Wasserflächen zu überfliegen. Generell gilt, daß die Tiere nur zu dirigieren sind, wenn man nicht versucht, sie zu Dingen zu veranlassen, die ihren Instinkten zuwiderlaufen. Entsprechend wenige Fluglinien bieten ihre Dienste an.

Daneben gibt es noch magische Objekte, die man hin und wieder am Himmel auftauchen sieht. Fliegende Segelschiffe zum Beispiel, sogar Fliegende Inseln. Wer so etwas besitzt, wird es auf keinen Fall wieder hergeben wollen. Ein Markt dafür existiert nicht, und außer den Besitzern weiß auch niemand, wie man an solches Gerät kommt. Eine Fabrik dafür existiert nicht, soviel ist sicher.

Schließlich soll es noch irgendwo im Osten einen Ort namens Ang'cheba geben, deren halbverrückte Einwohner sich mit magischen Salben einreiben und auf Reisigbesen durch die Luft reiten. Aber das kann sich dabei genausogut nur um eine der vielen Schnurrereien sein, die von Märchenerzählern verbreitet werden. Verbürgte Berichte über Besenreiter existieren jedenfalls nicht.

Waffen in Thurania

Feuerwaffen sind in Thurania unbekannt - es sei denn, man rechnet die Feuerkugeln und Blitze der Magier zu dieser Gruppe von Waffen. Gemeinhin wird das Kriegerhandwerk in Thurania mit Schwertern, Säbeln, Messern und Dolchen ausgeübt. Das zumindest gilt als die eleganteste Methode, andere in weniger materielle Regionen zu befördern. Daneben gibt es Lanzen, Hellebarden, Spieße, Morgensterne und simple Keulen und Knüppel. Die Phantasie des Menschen war von jeher rege, wenn es um das Ausdenken von Methoden ging, dem Feind das Leben zu verkürzen.

Umgekehrt ist der Waffenträger nicht so gern bereit, seine kostbare Haut ungeschützt zu Markte zu tragen. Beliebte Rüstungen schließen Kettenpanzer und geschmiedete Panzer ebenso ein wie Ledergarnituren. Sicherheit ist auch in Thurania eine Frage des Geldbeutels, aber andere persönliche Faktoren spielen ebenfalls eine Rolle. Wer einen Lederpanzer trägt, muß nicht unbedingt zu arm sein, um sich einen Metallpanzer zu leisten; vielleicht schätzt er die größere Wendigkeit, die ihm die leichtere Rüstung verschafft. Oder er findet, daß ein Arm oder ein Bein schon mal entbehrlich sind, hält den Wert von Ohren oder Nasen für überschätzt oder ist schlicht ein Narbenfan.

Über diese personellen Waffen hinaus hält das Militär noch ein paar große Gefechtswaffen parat: Rammböcke zum Beispiel, um gar zu sperrige Tore zu überwinden, oder Katapulte, um zu zeigen, daß nicht unbedingt alles Gute von oben kommt. Gelegentlich wird auch eine Art Luftwaffe eingesetzt, indem man Riesenvögel, Flugdrachen oder Fliegende Schiffe als Bomber einsetzt. Als Bomben dienen dabei Pech, Schwefel, Felsbrocken und immer wieder gern auch der Inhalt der Feldlatrinen.

Geld in Thurania

Als Zahlungsmittel dienen Gold, Ibizum, Silber und einige andere seltene Edelmetalle, daneben Edelsteine und magische Materialien. Die Metalle sind als Nuggets oder Münzen im Umlauf, letztere in so vielen unterschiedlichen Prägungen, daß nur die professionellen Geldwechsel einen vagen Überblick haben, was es alles gibt. Tatsächlich legt so gut wie jeder Regionalherrscher Wert auf Münzen mit seinem eigenen Konterfei - und das war auch in der Vergangenheit schon so. All diese exotischen und oft uralten Münzen können praktisch überall auftauchen, und es schert die Menschen wenig, was auf ihnen zu sehen ist. Um den Wert zu bestimmen, ist zum einen die Gebißprobe üblich, zum anderen werden die Münzen gewogen. Der Vollständigkeit halber sei gesagt, daß Zwergen und Elfen eigene Zahlungsmittel besitzen und manchmal nur diese als Bezahlung akzeptieren. Darauf müssen Sie sich gefaßt machen - und auch darauf, daß namentlich die Zwerge ein Geheimnis daraus machen, woraus ihre Zahlungsmittel bestehen.

Im alltäglichen Leben der kleinen Leute spielt Geld allerdings keine große Rolle; dort hält man sich eher an den Tauschhandel.

Bücher in Thurania

Einen Gutenberg hat Thurania bislang nicht hervorgebracht, d.h. es gibt keinen Buchdruck mit Lettern. Alle existierenden Bücher enthalten entweder private Aufzeichnungen des Besitzers, zum Beispiel Kassenbücher, oder mühsam per Hand angefertigte Abschriften von Texten, die in der Regel wichtig genug sein müssen, um diesen Aufwand zu lohnen. Zu diesen wichtigen Büchern gehört natürlich das Buch Prino, die Bibel der Prino-Kultisten, ferner der unter Magiern verbreitete Thaumaturgische Almanach, diverse

Chroniken, dynastische Adelsbücher und Gesetzessammlungen, ein Wörterbuch der Zwergensprache und ein Wörterbuch der Elfensprache, dazu von beflissenen Hofschranzen in Umlauf gebrachte Lobeshymnen auf verschiedene Könige und Heldenlieder über Krieger, auch über solche Könige und Krieger, die nur Unfug angestellt haben und niemals bei Ruhmestaten, aber um so öfter in irgendwelchen Lotterbetten angetroffen wurden.

Außerdem existieren angeblich mehrere heilige Bücher der Zwergen und Elfen, in denen diese ihre Geschichte dargestellt haben. Was die Priester des Prino am meisten ärgert, ist jedoch die Tatsache, daß es einen echten thuranischen Bestseller in Tausenden von Abschriften gibt, der doppelt so dick und doppelt so häufig verbreitet ist wie Das Buch Prino. Und das, obwohl das Buch mit dem Bannstrahl der Kultisten bedacht wurde und jeder Anhänger des Kults gehalten ist, die Abschriften dieses Werkes aufzuspüren und zu vernichten. Es handelt sich dabei um den Schauerroman Gar fürchterbare Erlebnisse unter kopfabschlagenden Räubern, schlundschlitzenden Piraten und anderen pestilenten Wüterichen sowie weitere garstige Bizarrerien. Autor ist ein gewisser Rolando Hahnenkamm, der selbst ein gefürchteter Seeräuber war, sich aber später von dem blutigen Geschäft zurückzog und sich als Tulpenzüchter einen Namen machte. Das Buch ist in allen Ständen höchst beliebt, gilt im Volksmund als Buch Rolando und wird an so manchem Lagerfeuer den des Lesens Unkundigen vorgelesen.

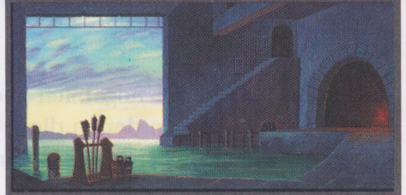
Seeschlangen in Thurania

Die Küstenbewohner haben sich längst an ihren Anblick gewöhnt und sie als Transportmittel akzeptiert. Die riesigen, je nach Alter bis zu sechzig Meter langen Tiere ernähren sich ausschließlich von Wasserpflanzen und sind dem Menschen meistens freundlich gesinnt. Zwischen ihnen und ihren Betreuerinnen, die telepathisch und empathisch mit ihnen in Verbindung stehen, besteht ein enges und vertrauensvolles Verhältnis, das beinahe schon erotisch zu nennen ist. Seeschlangen, egal ob männlich oder weiblich, schließen sich ausschließlich weiblichen Betreuern an, die sie sich selbst aussuchen. Manchmal sind es Einzeltiere, die sich einem Menschen zuwenden, manchmal größere Gruppen, meistens jedoch zwei oder drei Tiere. Die Seeschlangen benötigen sehr viel Zuwendung und gute Pflege. Für eine Betreuerin ist dies eine Beschäftigung, die sie voll auslastet. Die Seeschlangen suchen sich nur solche Mädchen und Frauen aus, die emotional nicht anderweitig gebunden sind, und lösen die Verbindung sofort, wenn ihre Betreuerin sich einem menschlichen Partner zuwendet. Als Entschädigung für den Aufwand lassen sie sich willig als Reittiere einsetzen, die von ihrer Betreuerin akzeptierte Kunden an jeden gewünschten Ort bringen, sofern dieser auf dem Seeweg zu erreichen ist. Anschließend kehren sie nach Hause zurück.

Wenig ist über das Leben der Seeschlangen und ihre Vermehrung bekannt. Sie scheinen jedoch langlebig zu sein und einige hundert Jahre alt zu werden. Ihre wenigen Jungen ziehen sie an geheimen Orten auf. Über die Intelligenz der Tiere ist viel spekuliert worden, aber gesicherte Erkenntnisse gibt es nicht. Sie müssen einige Intelligenz besitzen, da sie ihre Ziele telepathisch erfassen und sogar Seekarten lesen können. Die Betreuerinnen könnten sicher Näheres über die Seeschlangen und die telepathischen Kontakte zu ihnen mitteilen, aber keine von ihnen war bisher bereit, darüber zu sprechen. Das gilt auch für solche Betreuerinnen, die ihre Tiere verloren haben, weil sie von ihnen nicht mehr akzeptiert wurden.

Es gibt eine Gilde der Seeschlangenfrauen, die rigoros Übergriffe auf ihre Mitglieder oder die Seeschlangen von Söldnern oder Lohnmagiern verfolgen läßt. Allerdings ist es selten, daß jemand Gewalt gegen diese Frauen einsetzt, zumal das Ziel, sich ein Transportmittel zu sichern, damit nicht erreichbar ist. Die Seeschlangen sterben lieber, als einen Auftrag auszuführen, der von ihrer Betreuerin emotional nicht gebilligt wird.

Seeschlangen können in fast allen Küstenorten und auf Inseln gemietet werden. Die Passage ist in der Regel nicht billig, aber es gibt auch Betreuerinnen, die ihre Tiere nicht gegen Geld vermieten, sondern gratis nur solchen Kunden anvertrauen, die ihnen geeignet erscheinen, mit den Tieren gut umzugehen. Die meisten Vermieterinnen von Seeschlangen sind in ihren Heimatorten höchst angesehen und haben ein gutes Auskommen. Legendär wurde die Betreuerin Lanore von Rabinth, der sich als blutjunges Mädchen ein Herde von zweiunddreißig Seeschlangen anschloß. Lanore wurde 94 Jahre Jahre alt, blieb Jungfrau und kümmerte sich ihr ganzes Leben lang aufopferungsvoll um ihre Tiere. Als sie starb, war sie hochgeachtet in ganz Thurania. Die Tiere, immer noch 32, wie zu Anfang, trugen ihren toten Körper mit sich auf das Meer hinaus und wurden nie wieder gesehen.



Weitere Tierrassen in Thurania

Es würde zu weit führen, an dieser Stelle die gesamte Fauna von Thurania aufzulisten, und es wäre auch aussichtslos, überhaupt die wichtigsten Arten zu nennen. Zu viele Tiere sind nur regional verbreitet oder noch nie-

mals mit einer größeren Zahl von Menschen in Kontakt gekommen. Zu erwähnen ist jedoch, daß es eine Reihe von Tierrassen gibt, die wie die Menschen, Zwerge und Elfen mehr oder weniger ausgeprägte magische Fähigkeiten besitzen. Vor allem zu nennen sind einige Großkatzenrassen, die PSI oder Empathie einsetzen, um ihre Beute aufzustöbern, und sich für den Menschen als gefährliche Gegner erweisen, weil sie frühzeitig seine Absichten erkennen. Als noch gefährlicher gelten Zombie- und Geistervarianten dieser Katzen, die vor allem in den Grenzlanden vorkommen.

Einige der magischen Tierrassen konnten vom Menschen domestiziert werden. Ihre Beherrschung gelingt in der Regel aber nur ausgebildeten Tiermeistern, deren Gilde ein Instrumentarium entwickelt hat, um sich mit den Tieren zu verständigen. Auch hier spielen PSI-Talente und Magie eine Rolle, obwohl das Verhältnis zwischen dem Tier und dem Menschen selten so problemlos wie im Umgang mit Seeschlangen ist. Mittler zwischen dem menschlichen und dem tierischen Geist sind oft magische Kontrollstäbe, die von der Gilde ausgegeben werden und als „Übersetzungshilfe" dienen.

Die Bedeutung von See- und Landkarten

in Thurania

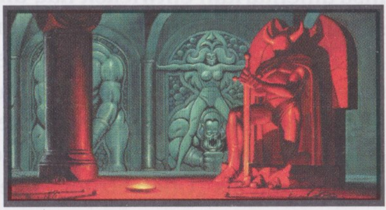
Thurania ist ein riesiger Kontinent mit einer bunten Vielfalt verschiedener kleinerer und größerer Reiche. Niemand kann behaupten, Thurania als Ganzes zu kennen, und zuverlässige Karten gibt es eigentlich nur zu bestimmten Regionen. Tatsächlich gab es lange Zeit religiöse Tabus, Karten anzufertigen, da einflußreiche religiöse Fundamentalisten des weitverbreiteten Prino-Kultes Thurania als göttlichen Leib ansehen, dessen Darstellung ein Sakrileg bedeutet. Angeachtet dessen gibt es seit gut fünfhundert Jahren eine von einigen aufgeklärten Herrschern unterstützte Geheimgilde der Kartographen, die sich bemüht, Karten von Teilen Thuranias und - allerdings sehr grobe - Gesamtkarten zu erstellen. Die Gilde wertet zu diesem Zweck alle erreichbaren Bücher aus, in denen Reisen geschildert werden, und knüpft heimlich Kontakte zu Reisenden an, um sich von ihnen Einzelheiten schildern zu lassen. Nicht zuletzt aber bereisen die Kartographen selbst den Kontinent. Aber er ist einfach zu groß

und viele Gebiete sind unzugänglich.
Als Folge all dieser Schwierigkeiten sind gute Karten extrem selten und sehr kostbar. Natürlich werden sie von ihren Besitzern meistens gut versteckt und nicht weiterverbreitet. Das Risiko wäre zu groß, von einem fanatischen Anhänger des Prino aufgespürt zu werden. Hinzu kommt, daß seit dem Überfall der Dämonen fast alle weltlichen Herrscher, auch die heimlichen Sympathisanten der Kartographen, das religiöse Verbot, Karten herzustellen, unterstützten und Zuwiderhandlungen als Hochverrat mit der Todesstrafe bedrohten. Damit sollte es den dämonischen Feinden und ihren Vasallen erschwert werden, zielstrebig vorzugehen und den Widerstand zu zerschlagen.
Gewiß, die Anhänger des Prino haben inzwischen an Boden verloren, und es gibt kaum noch Herrscher, die über die nötigen Druckmittel verfügen, ihr Verbot durchzusetzen. Aber die Angst und die prinzipielle Abneigung gegen Karten ist noch immer weit verbreitet. Eine Ausnahme machen die Küstenstädte. Dort geht man relativ locker mit Seekarten um, weil diese nun mal für Seereisen und für das Anmieten von Seeschlangen unverzichtbar sind. Aber im Grunde besitzt jeder Kapitän und jeder reisende Kaufherr seine eigenen, meist regional begrenzten Karten, die er wie einen Schatz hütet.

Die Knappheit an Karten hat zwangsläufig Fälscher auf den Plan gerufen, die für gutes Geld völlig wertlose Phantasiekarten anbieten. Ein Reisender sollte deshalb auf der Hut sein: nicht jede verschwörerisch feilgebotene Karte hält auch wirklich, was sie verspricht!

Als die Dämonen
nach Thurania kamen

Sie kamen aus einer anderen Dimension nach Thurania, und es heißt, daß Schwarze Magier ihnen geholfen haben, indem sie ein Dimensionstor, das sogenannte Höllenloch, öffneten. Auf jeden Fall waren sie urplötzlich da: scheußliche Dämonen mit übermächtigen magischen Kräften, denen nichts und niemand gewachsen zu sein scheint. Sie wollen Thurania dem Finsteren Reich einverleiben, und es scheint ihnen egal zu sein, ob dies eine bewohnte und von ihren Vasallen verwaltete Kolonie oder ein von allem menschlichen, zwergischen und elfischen Leben entblößtes Land ist. Sie machen erschreckende Fortschritte, Thurania zu schänden und in Knechtschaft zu zwingen, aber noch haben sie ihr Ziel nicht erreicht. Ein beherzter Held könnte sie - vielleicht - stoppen. Aber wo ist dieser Held in einer Welt, in der alles auseinanderfällt?



Die militärische Situation

in Thurania

Obwohl sich die Dämonen seit dreißig Jahren in Thurania aufhalten, ist ihnen der vollständige Sieg noch nicht gelungen. Die fehlende Zentralgewalt, aber auch die Unzugänglichkeit vieler Orte hat dazu beigetragen. Es gibt keinen Frontverlauf im klassischen Sinn, und es existiert auch kein thuranisches Heer, das den Dämonen und ihren Hilfsvölkern entgegentreten könnte. Als die Dämonen aus ihrer angestammten Dimension durch das Höllentor nach Thurania kamen, ergossen sich gleichzeitig von allen Seiten die Finsteren Horden der Hilfsvölker über die Grenzen und überrannten die Grenzregimenter und anschließend Zug um Zug die Regionalstreitkräfte. Für die gezielte Aufstellung eines Heers und die Bündelung aller vorhandenen Kräfte blieb den Thuraniern damals keine Zeit. Aus der Rückschau erweist sich das als Vorteil, denn so blieb den Menschen eine frühzeitige Niederlage durch Auslöschung aller Kräfte erspart. Da die Dämonen alle mächtigen Herrscher und die wichtigsten Feldherren der Thuranier töten ließen, gibt es aber heute weniger denn je eine Kraft, die den Kampf organisieren könnte. So bleibt allein der örtliche Widerstand. Der allerdings macht den Dämonen und ihren Vasallen zu schaffen, denn sie müssen praktisch jede Stadt und jedes Dorf einzeln erobern und mit Besatzungstruppen versehen. Viele der kleineren Städte und selbst einige der größeren sind noch frei, andere haben ihre vampirischen Statthalter sogar wieder abgeschüttelt. Manche Städte und Regionen kooperieren mit den Dämonen und ihren Vasallen und erhalten sich damit eine begrenzte Selbständigkeit und die Freiheit, weiterhin Handel treiben zu dürfen. Andere Orte sind zu Geisterstädten verkommen, seitdem die Usurpatoren sich breitgemacht haben. Die Reiche der Zwerge und Elfen haben die Dämonen bisher nicht angetastet, obwohl es schon zu Übergriffen kam und ein Angriff auf diese Reiche nur eine Frage der Zeit sein kann.

Nach allem, was man weiß, gibt es nur wenige Dämonen in Thurania. Namentlich bekannt sind nur der schreckliche Dämonenlord Azabaaleph und sein nicht minder grausamer Neffe Urozzoleph, die aber beide nur selten die Schwarze Festung verlassen. Die Thuranier haben es daher vor allem mit den Vasallen der Dämonen zu tun. Dazu gehören mehrere Schwarze Magier und, als militärischer Arm des Feindes, die gutausgebildeten Vampir- und Werwolfregimenter. Letztere verwalten auch die besetzten Gebiete. Kommt es zu Kämpfen, bietet der Feind aber auch Schattenmenschen, Geister, Ghule, Zombies und Tiermenschen auf.

So schrecklich die Vampire, Werwölfe und anderen Kumpanen der Dämonen, selbst die Schwarzen Magier, auch sein mögen,

sie wären zu schlagen, wie sie schon einmal geschlagen und über die Grenzen getrieben wurden. Aber solange die übermächtigen Dämonen nicht in ihre Dimension zurückgetrieben sind, ist an Befreiung nicht zu denken.

Der Überfall

Wir blicken auf ein Ereignis zurück, das zehn Jahre in der Vergangenheit liegt. Die Dämonen waren damals schon seit zwanzig Jahren in Thurania und noch immer dabei, ihre wichtigsten Feinde auszuschalten. Dieses Ereignis ist wichtig für unsere Geschichte. Wir begegnen dort erstmals dem jungen Alex, der damals noch ein Kind war...

Amria, ein kleines, mittelalterlich wirkendes Städtchen mit Wehrtürmen hinter Stadtmauern, eng zusammengedrängt, idyllisch an einem Fluß gelegen, in der frühen Abenddämmerung. Ein hoch mit Heu beladener Wagen, von zwei Ochsen gezogen, bewegt sich auf die Zugbrücke zu. Ein Bild des Friedens.
Aber das scheint nur so.

Wenn man zur Seite schaut, kommt ein Felsen in Sicht, und dahinter sieht man einen grimmigen Werwolf in voller Rüstung auf einem Pferd. Hinter dem Werwolf befindet sich eine berittene Hundertschaft von Werwölfen, Zombies und Vampiren. Aus dem Felsen kommt ein scheußlicher Dämon durch die Luft herangesaust. Er setzt sich an die Spitze der Meute, und die ganze Meute stürmt auf die Stadt zu. Ihr Ziel ist das Haus eines alten Mannes, des letzten großen Magiers von Thurania.

Wir schauen in eine Alchimistenküche und entdecken den alten Mann in Gesellschaft eines Jungen. Der Junge ist Alex, der Held unserer Geschichte. Der alte Weiße Magier ist Alex' Großvater. Daß die Dämonen ihn in Amria aufgespürt haben, überrascht ihn wenig. Aber der alte Magier hatte gehofft, ihm würde noch ein wenig mehr Zeit bleiben, um Alex zu unterrichten und in das Geheimnis eines magischen Stein einzuweihen, den man Talisman nennt. Jetzt bleibt ihm nur noch der Kampf, von dem er weiß, daß er ihn nicht überleben wird. Und die Hoffnung, daß Alex überlebt und eines Tages den gut versteckten Talisman finden wird. Die Hoffnung, daß Alex sein Werk fortsetzen wird...

Jetzt geht es los!

Sie übernehmen in diesem Spiel eine Rolle, und wir möchten uns vorab bei den weiblichen Spielern entschuldigen. Wir

mußten uns leider für eine Figur entscheiden und können Ihnen deshalb keine Alexandra anbieten. Vielleicht ein andermal...

Sie sind Alex, der Enkel des Weißen Magiers, der, wie oben bereits erwähnt, inzwischen zu einem jungen Mann herangewachsen ist. Sie entscheiden, was Alex tun wird, was er untersucht, wen er um Rat fragt, mit wem er sich anfreundet und wen er bekämpft. Ab jetzt sind Sie für ihn verantwortlich!

Alex schläft und wälzt sich im Schlaf unruhig hin und her. Wieder einmal plagt ihn ein schlimmer Alptraum. Wieder durchlebt er die Szenen, die sich vor zehn Jahren abgespielt haben... Die Dämonen und ihre Finsteren Horden haben Amria gefunden... Erbarmungslos metzeln sie alles nieder und zünden die Häuser an... Alex sieht, wie Werwölfe und Vampire in das Haus seines Großvaters eindringen... Alex sieht seinen Großvater sterben.. Irgend etwas trifft Alex am Kopf... Dann schwinden ihm die Sinne...

Alex stößt einen Schrei aus, der all seinen Schmerzen, seiner Angst und seinem Entsetzen Ausdruck verleiht. Plötzlich verschwinden die Bilder des Schreckens.

Sie sind jetzt bei Alex! Ob er bemerkt hat, daß Sie jetzt bei ihm sind? Wer weiß...

Erst diese entsetzlichen Bilder und dann... Einen Moment lang glaubtest du, ein anderer zu sein, ein Besucher aus einer fremden Welt. Aber nein, du bist Alex! Du reißt die Augen weit auf und schaust in das unstete Flackern einer Öllampe. Du erkennst die Umrisse einer Höhle und dein Bett, in dem du dich kerzengerade aufgerichtet hast.

Endlich begreifst du. Es war wieder dieser Alptraum. Was du geträumt hast, ist nicht die Wirklichkeit. Nicht mehr. Es sind Erinnerungen an ein entsetzliches Erlebnis, das dir vor zehn Jahren widerfahren ist.

Damals... Du hattest das Bewußtsein verloren. Ein kalter Wasserguß brachte dich in das Leben zurück. Fremde Menschen standen um dich herum und schauten zu dir hinab. Sie gehörten nicht zu den Finsteren Horden. Was nicht bedeutete, daß sie Freunde waren.

Die Golaner, wie sich die Fremden nennen, waren in die Stadt gekommen, um zu plündern. Sie waren mit einem Fliegenden Schiff unterwegs, als sie die zerstörten Häuser entdeckten. Die Golaner haben sich schon vor Jahrzehnten in einem Höhlensystem vor den Dämonen und ihren Verbündeten versteckt. Nur selten trauen sie sich heraus, und seit der Zerstörung des Fliegenden Schiffes vor einigen Jahren haben sie sogar den Hauptzugang zur Außenwelt vermauert. Jetzt gibt es nur noch einen Geheimstollen, der ins Freie führt.

Sie haben dich in ihre Höhlen mitgenommen. Dort lebst du nun seit zehn Jahren. Sie behandeln dich gut. Und doch... Du traust ihnen nicht. Sie huldigen einem merkwürdigen Kult, und ihr Anführer, der Große Shakaan, ist ein Despot und läßt sich von ihnen wie ein Gott verehren. Du bist jetzt 18 Jahre alt und fragst dich, was aus dem Talisman, dem magischen Stein deines Großvaters, geworden ist. Die Golaner wußten von dem Stein und haben danach gesucht, ohne ihn zu finden. Großvater muß ihn gut versteckt haben.

DU willst den Talisman finden! Du willst erfahren, was aus deinen Eltern geworden ist! Du fragst dich, ob es noch immer Menschen gibt, die gegen die Dämonen und ihre Verbündeten kämpfen. Außerhalb der Höhlen ist es gefährlich. Du weißt das, aber du hast keine Angst.

Du weißt, daß du die Höhlen der Golaner verlassen und dich auf die Suche machen mußt. Doch der Große Shakaan wird es nicht zulassen wollen. Du mußt unbedingt herausfinden, wo sich der Geheimstollen befindet! Laß dir etwas einfallen...

einige tips für das spiel

Entdecken Sie Thurania, und lassen Sie sich nicht durch widrige Umstände abschrecken. Gefahren sind dazu da, um überwunden zu werden. Da müssen Sie durch! Manchmal werden Sie schier verzweifeln, weil Ihnen die Situation ausweglos erscheint. Ausweglos? Im Ernst? Doch nicht für Sie, oder?

Probieren Sie alles aus, was es auszuprobieren gibt, um auf Ihrem Weg voranzukommen. Folgen Sie dem gesunden Menschenverstand; manchmal ist die Lösung einfacher, als sie glauben. Aber gebrauchen Sie auch Ihren Grips. Denken Sie manchmal ruhig ein bißchen verquer. Schaden kann es nicht. Das Denken. Was das Handeln angeht, sollten Sie nicht immer gleich dem ersten Impuls folgen. Sie wissen doch, Gefahren lauern überall. Und Sie möchten doch, daß Alex möglichst den Kopf auf den Schultern behält, oder?

Setzen Sie Ihre, aber auch die Fähigkeiten ein, die Alex besitzt. Und denken Sie daran, daß Alex, verfügt er erst einmal über den Talisman, noch ein paar Talente mehr hat, die einzusetzen Sie sich nicht scheuen sollten.

Vertrauen Sie nur denen, die es verdient haben, aber seien Sie zu Fremden auch nicht übermäßig frech. Man weiß nie, wen man vor sich hat und wie dieser reagiert!

Manche Dinge, die Alex findet, könnten sich später als nützlich erweisen, auch wenn er im Moment keine Verwendung für sie hat. Und wenn Sie einmal festsitzen sollten: Es gibt immer eine Möglichkeit zur Flucht, auch wenn man sie auf den ersten Blick nicht erkennt.

Und nun:

Viel Spass mit Alex in Thurania.

Mitwirkende

Idee und Konzept:

Celal Kandemiroglu

Heiko E. Schröder

Geschichte:

Hans-Joachim Alpers

Programmierung:

Arno F. Schröder

Heiko E. Schröder

Leitender Grafiker:

Celal Kandemiroglu

Zusätzliche Grafiken:

Ogan Kandemiroglu

Sacha Wischniewski

Wolfgang Dienstmann

Audioaufnahmen:

Airplay Tonstudio

Kompositionen:

Jost Ziegner

Gesang:

Nicky Shame (Ballade)

Tim (Titelsong)

Zusätzliche Geräusche:

Frank Baumann

Markus Nolten

Sprache:

Thomas Krause (Alex)

Sören Langfeld (Erzähler)

Tanja Kuntze

Gabi Schulze

Gisela Stork

Sigi Kressel

Dieter Oberholz

Dirk Plönnissen

Wolfgang Rüter

Thomas Schneider

uva.

Titelbildillustration:

Celal Kandemiroglu

Produzent:

Heiko E. Schröder

Testspieler:

Olaf Ernst, ua.

Satz und Layout:

Katrin Eismann

Notizen



